Paradigmas de Linguagens de Programação

Ciência da Computação – 5º Semestre

Prof. David Tigre Moraes

**Atividade 10/04/2022**

Desenvolva um programa que simule uma calculadora, seguindo os princípios do Paradigma Orientado a Objeto e as boas práticas do SOLID.

**Requisitos**

A calculadora deve atender aos seguintes requisitos:

R1 – O usuário pode realizar as seguintes operações

1 - SOMA

2 - SUBTRAÇÃO

3 - MULTIPLICAÇÃO

4 - DIVISÃO

5 - ELEVAR NÚMERO AO QUADRADO

6 - ELEVAR NÚMERO AO CUBO

7 - RAIZ QUADRADA

8 - RAIZ CÚBICA

9 - LOGARITMO

Em cada operação o usuário deve digitar os valores que serão calculados e só depois o resultado deve aparecer. Lembrando que nas operações [1 - 4] são dois números que o usuário vai digitar e nas demais é apenas um número

R2 – O sistema deve manter salvo o histórico das contas realizadas pelo usuário, para que ele possa visualizar sempre que ele quiser.

R3 – O usuário pode realizar uma operação com o resultado anterior da última conta realizada por ele (igual é feito com as calculadoras atuais)

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES (REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS)

* O programa não precisa ter uma interface bonita. Pode ser um sistema console.
* O usuário deve fazer quantas operações ele achar necessário.
* O programa deve seguir os princípios da orientação a objeto.
* É recomendado seguir os princípios do SOLID sempre que possível (não é obrigatório, mas é uma ótima chance de treinar).
* O programa deve atender a todos os requisitos listados.
* O envio da tarefa pode ser feito colocando o link do GitHub na caixa de texto, ou enviando todos os arquivos do código como anexo.

**Linguagens Permitidas: TODAS QUE SÃO ORIENTADAS A OBJETO (C++, C#, Python, Rubi on Rails, Java, Javascript, Typescript, VB.NET, entre outras)**